

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

##### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menjadi tolak ukur dari suatu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajarannya. Hasil belajar siswa dapat berupa peningkatan-peningkatan kemampuan yang diterima dan dipelajari siswa selama belajar baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial. Menurut (Sudjana, 2017) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Hasil belajar siswa merupakan perubahan atau peningkatan kemampuan dalam proses belajar yang dapat diukur melalui pelaksanaan tes baik lisan maupun tulisan dan dengan melakukan kegiatan praktek yang telah dirancang. Sedangkan menurut (Sobri & Moerdiyanto, 2014) segala tindakan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang ditunjukkan siswa sebagai hasil proses belajarnya baik disengaja atau tidak disebut sebagai hasil belajar. Perilaku ini dapat terjadi baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan peserta didik dalam hal pengetahuan dan keterampilan yang diterima dari pendidik selama proses belajar mengajar. Hasil belajar sangat penting karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pendidikan. Selain itu, hasil belajar akan membantu memberi informasi mengenai proses kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pengukuran hasil belajar ini dapat diukur melalui pelaksanaan evaluasi seperti ulangan, ujian, tes dan lain sebagainya. Hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya supaya lebih maksimal lagi. Setiap individu ataupun siswa yang telah melewati tahap-tahap dalam proses belajar, maka akan selalu menghasilkan hasil belajar yang diinginkan.

### **2.1.2.1 Macam-macam Hasil Belajar**

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila mampu menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Kondisi perubahan-perubahan tersebut dapat diketahui melalui pemahaman konsep, keterampilan dan sikap. Oleh karena itu, (Bloom et al., 1956) mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga jenis, diantaranya:

#### **1. Hasil Belajar Kognitif**

Aspek kognitif meliputi kemampuan berpikir siswa, baik dalam memahami maupun menggunakan pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah. Siswa juga dituntut untuk mampu memahami, mengetahui, mengingat dan menginterpretasikan lagi materi yang dipelajari. Untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa dapat dilakukan melalui pelaksanaan evaluasi.

#### **2. Hasil Belajar Afektif**

Aspek ini berkaitan dengan tingkah laku dan akhlak siswa, termasuk minat dan sikapnya. Apabila siswa mampu memahami segala sesuatunya dengan baik maka siswa akan menunjukkan sikap yang baik. Pada umumnya siswa yang mahir mengikuti proses pembelajaran akan melihat lebih banyak perbaikan pada sikapnya. Hal ini berkaitan dengan perluasan pengetahuan. Siswa akan lebih tanggap dan peka terhadap karakteristik perilaku positif dan negatif. Untuk mengukur hal ini pendidik melakukan observasi terhadap perilaku siswa baik di dalam kelas maupun luar kelas.

#### **3. Hasil Belajar Psikomotorik**

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh setelah selesai proses pembelajaran. Lebih tepatnya, psikomotorik menekankan pada kecakapan fisik atau gerakan yang terkoordinasi. Kemampuan bereaksi terhadap gerakan digunakan untuk mengukur penilaian psikomotorik dari yang terendah hingga yang terbesar.

Berdasarkan uraian mengenai macam-macam hasil belajar dapat disimpulkan bahwa ranah hasil belajar kognitif lebih tertuju pada hasil di bidang pemahaman pengetahuan dari materi-materi pembelajaran. Untuk ranah afektif meliputi perubahan-perubahan perilaku siswa yang baik dalam

berinteraksi sosialnya sedangkan untuk psikomotorik menekankan pada kemampuan fisik untuk merespon Gerakan.

#### **2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar pada siswa tentunya berbeda-beda dan hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. (Sudjana, 2017) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Pertama faktor internal yang muncul dari dalam diri sendiri dan berhubungan dengan fisiologis, psikologis, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan lain-lain. Kedua dipengaruhi oleh faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor eksternal ini hadir dari luar diri siswa.

Menurut (Slameto, 2003) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dan dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor internal
  - 1) Faktor jasmaniah yang terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.
  - 2) Faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - 3) Faktor kelelahan yang dapat dilihat dari kondisi siswa yang lemah dan lunglai.
2. Faktor-faktor eksternal
  - 1) Faktor keluarga yang terdiri dari bagaimana orang tua mendidik, suasana di dalam rumah, hubungan antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, perhatian dan kasih sayang dari orang tua.
  - 2) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas sekolah, pekerjaan rumah, dan metode belajar siswa.
  - 3) Faktor masyarakat yang terdiri dari kehidupan masyarakat, teman bermain, dunia media sosial, dan aktivitas siswa lainnya.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal yang muncul dari dalam diri siswa dapat berupa motivasi, minat, bakat, kemampuan intelektual, sikap, kesehatan, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal yang

hadir dari luar diri siswa berupa lingkungan siswa, teman sebaya, guru, sekolah, fasilitas belajar, media pembelajaran, dan lingkungan keluarga.

### **2.1.2.3 Indikator Hasil Belajar**

Dalam hasil belajar terdapat beberapa indikator di dalamnya, menurut Benyamin Bloom dalam sudjana, (Sudjana, 2017) mengemukakan bahwa terdapat tiga indikator dalam hasil belajar, yaitu:

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, pembuatan dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi
3. Ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif, dan interpretatif.

Berdasarkan indikator yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yang terdiri dari 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. dari ketiga ranah tersebut dalam penelitian ini hanya menggunakan aspek kognitif saja. Di karenakan hanya untuk mengukur kemampuan siswa dari segi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, pembuatan dan evaluasi yang di dapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan.

### **2.1.2.4 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran setra para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Pada model pembelajaran ini, guru menyajikan suatu masalah pada awal pembelajaran untuk diamati dan dianalisis oleh siswa dalam kelas tersebut, sehingga siswa harus aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang diberikan (Kholifah, Rasiman & Kusumaningsih). Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang di rancang agar peserta didik yang menjadi aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan (Inayah et al., 2021). Sedangkan menurut Widiaworo (Ardianti et al., 28:2021) bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah proses dalam pembelajaran yang memberikan sebuah permasalahan kontekstual dalam kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat terangsang untuk belajar. Model pembelajaran Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik dapat memaksimalkan pembelajarannya dengan cara team work, sehingga peserta didik dapat mengasah, mengembangkan kemampuan berfikir secara konsisten (Rahma Cyrilla et al., 38:2023).

Ciri-ciri model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual. Masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran Problem Based Learning menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Fithriyani, Rostikawati & Mulyawati).

#### **2.1.1.6 Langkah – langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning**

Dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning* secara umum terdapat langkah – langkah yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut langkah – langkah model pembelajaran *Problem Base Learning* menurut Sofyan et al., 2017 sebagai berikut :

**Table 2 .1 Sintak Model Pembelajaran PBL**

<b>Indikator</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Tahap 1 : Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelalskan bahan – bahan (logistik) yang

	diperlukan, dan memotivasi peserta didik agar dapat terlibat aktif dalam kegiatan pemecahan masalah
Tahap 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengkoordinasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dalam memecahkan masalah.
Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti dalam bentuk laporan dan membantu peserta didik untuk berbagai tugas dengan temannya.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan kegiatan evaluasi hasil dari penyelidikan mereka dengan meminta kelompok melakukan presentasi.

Sumber : Buku *Problem Base Learning* dalam Kurikulum 2013

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah ialah sebagai berikut:

1. Berfokus pada interdisiplin

Dalam pembelajaran, masalah yang dihadapi oleh peserta didik meskipun berpusat hanya pada satu mata pelajaran, tetapi solusi yang dikehendaki dapat melibatkan beragam mata pelajaran.

2. Penyelidikan yang autentik

Peserta didik menganalisis informasi, bahkan melakukan kegiatan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, serta membuat kesimpulan. Beragam kegiatan tersebut melatih peserta didik untuk menggeluti penyelidikan secara autentik dalam memecahkan permasalahan yang nyata.

### 3. Menghasilkan karya nyata dan dipublikasi

Problem based learning juga melatih peserta didik dalam menghasilkan karya, seperti rekaman video, sebuah laporan, bagan struktur pemecahan masalah dalam bentuk mind mapping, dan lain sebagainya. Karya-karya tersebut kemudian dipublikasikan di media, ataupun di depan kelas untuk dipaparkan kepada teman-teman lainnya.

### 4. Kolaborasi

Dalam model pembelajaran ini, diperlukan kerja sama antar individu yang dikumpulkan dalam satu kelompok kecil atau berpasangan. Sehingga peserta didik secara aktif dapat saling berdiskusi dan saling berinisiatif untuk memecahkan permasalahan.

### 5. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah, yang keduanya sangat bermakna bagi peserta didik.

#### **2.1.2.5 Teori Belajar Konstruktivisme**

Dalam teori belajar menjelaskan bahwa bagaimana pembelajaran terjadi serta bagaimana informasi dapat di proses dalam pemikiran peserta didik. Teori yang mendukung dalam penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah pendekatan pada belajar yang menyempurnakan dari teori kognitif. Pendekatan pada teori ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, sebab teori belajar konstruktivisme ini menekankan pada peserta didik yang terlibat dalam menghadapi permasalahan yang terjadi di dunia nyata.

Piaget (Hajar et al., n.d.) menegaskan bahwa pada dasarnya anak-anak selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk memahami dunia yang ada di

sekitarnya sehingga dapat membangun representasi tentang lingkungan yang dialami. Mereka tumbuh dan memperoleh bahasa yang lebih banyak, memiliki kapasitas memori, memiliki representasi mental yang rumit dan abstrak mengenai dunia. Tahap perkembangan ini merupakan motivasi mereka untuk menyelidiki dan membangun kejelasan mengenai teori tersebut. Perspektif konstruktivis kognitif merupakan dasar pembelajaran berbasis masalah. Piaget mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuan sendiri. Pengetahuan bersifat dinamis sehingga ketika seorang pelajar dihadapkan pada pengalaman baru, mereka dipaksa untuk membangun dan memodifikasi dari pengetahuan yang mereka alami sebelumnya.

Teori pengajaran John Dewey (T, 2022) mendorong pendidik untuk melibatkan peserta didik dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya pengetahuan. John Dewey beserta murid-muridnya berpendapat bahwa kegiatan belajar harus memiliki tujuan yang abstrak dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila pendidik meminta peserta didik dalam kelompok kecil menyelesaikan proyek yang mereka minati dan mereka pilih. Visi dari pembelajaran memiliki tujuan atau berpusat pada masalah dengan dorongan dan keinginan peserta didik untuk memahami situasi pembelajaran bermakna secara pribadi, jelas dan berhubungan dengan pembelajaran berbasis masalah kontemporer dengan filosofi pendidikan dan pengajaran Dewey.

Dari pernyataan diatas menurut Piaget dan John Dewey bahwa model pembelajaran *Problem Base Learning* ini peserta didik dapat belajar menggali informasi sendiri dengan pengalaman serta pemikiran yang kritis sehingga dapat memecahkan masalah – masalah yang ada baik di lingkungan sekitar ataupun di lingkungan masyarakat. Dalam teori kognitif belajar yang dikemukakan oleh John Dewey tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila pendidik meminta peserta didik dalam kelompok kecil menyelesaikan proyek yang mereka minati dan mereka pilih.

### **2.1.3 Media Video**

#### **2.1.3.1 Pengertian Video**

Media berasal dari Bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium. Kata tersebut memiliki arti yaitu perantara atau pengantar. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran terus mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar (peserta didik). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam proses pembelajaran supaya peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan perantara yang penting untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam belajar. Pemilihan media yang tepat tentunya dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam salah satunya yaitu media video.

Menurut Yudianto (2017:234) video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat di upload di youtube ataupun media sosial yang lainnya sehingga siapapun yang ingin belajar melalui video bisa di akses oleh siapapun, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Menurut Yudianto (2017:234) media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris

adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Jadi dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Maka dari itu dengan menyajikan video pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

### **2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Video**

#### **1. Kelebihan Video**

##### **a Meningkatkan Minat Pembelajaran**

Dalam sebuah penelitian, siswa menunjukkan minat belajar kognitif yang rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Guru perlu melakukan inovasi dan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media video animasi lebih efektif dan dinamis. Strategi ini memberikan suasana berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang bisa membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka tidak akan cepat bosan dan akan lebih mudah untuk memahami materi karena bisa diputar ulang sampai mereka benar-benar faham (Susi Wahyuni).

##### **b Meningkatkan Interaksi dan Metode Guru**

Siswa memiliki minat belajar yang rendah karena kurangnya interaksi guru dan penggunaan metode yang membosankan. Penggunaan media video dapat membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

c Meningkatkan Kemampuan Siswa

Siswa di kelas berbicara mempunyai pendapat yang beragam tentang penggunaan video sebagai media pembelajaran. Meskipun beberapa siswa menganggapnya efektif dan fleksibel, yang lain tidak setuju karena masalah seperti kurangnya interaksi dan umpan balik. Penggunaan video dapat membantu meningkatkan pengucapan, kosa kata, kelancaran, dan tata bahasa, namun juga memerlukan persiapan dan penyesuaian untuk memastikan pembelajaran yang efektif. Penyajian materi melalui media audiovisual yang berisi gambar-gambar, video dan variasi warna yang menarik dapat mengarahkan perhatian siswa.

2. Kelemahan Video

Kelemahan media video pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Hardianti dan Wahyu, 2017) adalah media video pembelajaran memerlukan biaya seperti infocus dan laptop serta memerlukan waktu yang banyak dalam pembuatan dan pada saat pemutaran video pembelajaran tidak semua siswa bisa mengikuti informasi yang di sampaikan (dewi candra wulan).

**2.1.3.3 Teori yang Mendukung Media Video**

Teori yang mendukung penggunaan media audio visual yaitu video dalam proses pembelajaran adalah teori Edgar Dale dan teori Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori Dal's cove of experience. Dalam teori ini menggambarkan tingkatan pemahaman peserta didik dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman ini, video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori television. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Lalu yang kedua yaitu teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorian/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Kedua teori ini menegaskan bahwa peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan peserta didik menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik saat belajar, maka proses tersebut akan lebih mudah diserap oleh peserta didik.

Media video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik. Media video dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif untuk digunakan.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai penerapan model pembelajaran problem based learning dengan berbantuan media mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti.

**Table 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan**

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Luh Hendra Kusuma Dewi Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Vol. 9 No. 3 September 2021	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah ( <i>Problem Based Learning</i> ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1Sawan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.	Penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau problem based learning (PBL) dalam pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Sawan secara bertahap hasil belajar siswa pada aspek kognitif mengalami peningkatan. Hasil penelitian bahwa model problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2	I Gede Made Cahyadi Sudarman, Iyus Akhmad Haris, I Made Nuridja	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah ( <i>Problem Based Learning</i> ) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama tiga siklus menunjukkan terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran problem based learning.

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Negeri 1 Sawan Tahun 2012/2013.	
3	I Dewa Ketut Astawa Jurnal Santiaji Pendidikan Maret 2021	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Nusa Penida.	Penerapan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada pra siklus berimplikasi pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran ekonomi masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SMA Negeri 1 Nusa Penida adalah 75.
4	Bety Wulansari , Nur Rokimah Hanik, Anwari Adi Nugroho Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo	Penerapan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> disertai <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tawang Sari.	Penggunaan model <i>PBL</i> disertai <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan hasil belajar.

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5	Siti Kholifah, Rasiman, Widya Kusumaningsih Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Maret (2024)	Efektifitas Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP	Terdapat perbedaan efektifitas menggunakan model pembelajaran PBL. Hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL berbantuan media video pembelajaran mencapai ketuntasan individual dan klasikal.  Siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video pembelajaran aktif secara individual dan klasikal.
6	Dewi Candra Wulan jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia.	Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan video youtube terhadap kemampuan berpikir kritis.	hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran PBL berbantuan youtube terhadap kemampuan berpikir kritis materi sisitem peredaran darah manusia kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
7	Ayu Widyaningrum <sup>1</sup> ), Wasitohadi <sup>2</sup> ) , Theresia	Penerapan model <i>problem based learning</i> (PBL)	Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pbl berbantuan media

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Sri Rahayu <sup>3</sup> ) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.	berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar.	video yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPA.
8	Jurnal Ucu Nuraeni Paridah <sup>1</sup> , Sunata <sup>2</sup> 1SDN Malabenghar,2PGS D FKIP Universitas Pasundan.	Penerapan model problem based learning berbantuan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta peserta didik kelas 4 SD Negeri Malabenghar pada pembelajaran.
9	Ifith Fithriyani <sup>1</sup> , Teti Rostikawati <sup>2</sup> , Yuli Mulyawati <sup>3</sup> , jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unversitas Pakuan, Bogor, Indonesia.	Pengaruh model problem based learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS.	hasil pembahasan penelitian bahwa terdapat Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan pada peserta didik kelas IV-A dan IV-B, SDN Pajajaran Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
10	Ira Nurmasari <sup>1</sup> , Meirza Nanda Faradita <sup>2</sup> , Fajar Setiawan <sup>3</sup> 1FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia.	Penerapan model problem based learning berbantu media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ipa kelas iv sekolah dasar.	Penerapan metode PBL dengan media video pada materi transportasi dan cara menghemat energi di SD Muhammadiyah 16 Surabaya telah membawa peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.
11	Maenah SMA Negeri 1 Lembar, Jl. Yos Sudarso, Jembatan Kembar, Kecamatan Lembar, Kabupaten Lombok Barat, Indonesia.	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMA Negeri 1 Lembar.	Hasil penelitian menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media audiovisual dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lembar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
12	Susni Wahyuni SMK Negeri 2 Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia.	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	Hasil penelitian ini secara praktik efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar matematika peserta didik pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers.
13	Rika Murdaningrum <sup>1</sup> , Sri	Penerapan Model Problem Based	Hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Purwati <sup>2</sup> , Erna Noor Safitri <sup>3</sup> Universitas Negeri Semarang, Semarang 2 SMP Negeri 10 Semarang, Semarang.	Learning Berbantuan Video Animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di kelas VII B smp negeri 10 semarang.	bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi dapat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas VII B di SMP Negeri 10 Semarang.
14	Siti Kholifah <sup>1</sup> , Rasiman <sup>2</sup> , Widya Kusumaningsih Universitas PGRI Semarang.	Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP.	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis ini efektif digunakan.
15	Petrus Nekong Alamat: SMKN 1 Delang Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah.	Penerapan Model PBL Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Materi Keberagaman Kelas XII SMKN 1 Delang Kabupaten Lamandau.	Hasil penelitian Menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video dapat meningkatkan kemandirian siswa di SMK Negeri 1 Delang pada materi ajar keberagaman dalam hidup bermasyarakat.

Terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya. Persamaan dengan beberapa penelitian relevan terdahulu adalah penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen, persamaan lainnya terletak pada variable dependen atau terikat (Y) yaitu hasil belajar, dan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* disertai media video. Terdapat beberapa perbedaan yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terlebih dahulu. Perbedaan pertama terletak pada penggunaan media pembelajaran, perbedaan lainnya terdapat pada variable independen atau variable bebas dengan penelitian yang dilakukan, yaitu variable X dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media video sedangkan pada penelitian terdahulu ada yang menggunakan model pembelajaran lainnya dan media pembelajaran selain media video. Perbedaan lainnya yaitu terletak pada subjek dan tempat penelitian dimana penelitian ini akan dilakukan pada SMA Negeri 2 Singaparna dengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut (Pt. W. P. Dewi et al., 2021) menyatakan bahwa kerangka berpikir disebut juga sebagai kerangka konseptual, yaitu model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berkaitan dengan faktor yang telah ditentukan sebagai suatu masalah penting. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah, sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam model pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu jalannya kegiatan pembelajaran dikelas menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

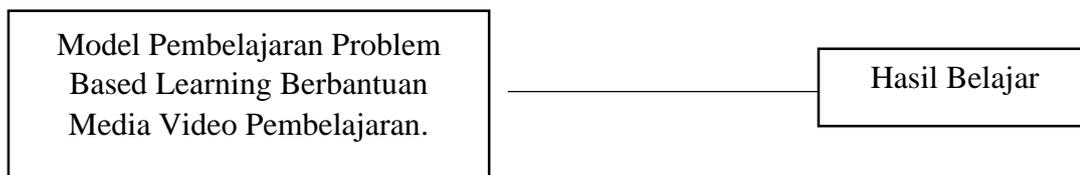
Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah, model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar menjadi interaktif sebab model pembelajaran ini berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*). Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu peserta didik belajar untuk mencoba menggali data ataupun informasi

lebih dalam, sehingga peserta didik dapat memahami dan dapat memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Selain menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, seperti dengan memanfaatkan media yang ada salah satunya seperti penggunaan video pembelajaran. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alternatif bagi guru karena lebih efisien baik dari segi waktu dan tenaga bagi guru. Video merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya sebagai media untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menghubungkan dan menyederhanakan konsep supaya lebih mudah dalam mengembangkan pemahaman yang lebih tentang materi.

Teori yang melandasi model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Pembelajaran yaitu teori belajar konstruktivisme menurut Piaget dan John Dewey. Teori belajar konstruktivisme, menurut Piaget bahwa peserta didik dapat menggali informasi dengan sendirinya berdasarkan pengalaman serta pemikiran yang kritis guna untuk memecahkan suatu masalah. Menurut John Dewey tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila pendidik meminta peserta didik dalam kelompok kecil menyelesaikan proyek yang mereka minati dan mereka pilih.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media pembelajaran video pembelajaran merupakan alternatif untuk menjadikan proses pembelajaran aktif, kreatif, serta siswa juga akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tersebut diharapkan hasil belajar ekonomi terutama pada materi pokok perdagangan internasional siswa kelas XI IPS SMAN 2 Singaparna tahun pelajaran 2023/2024 dapat meningkat dan lebih baik lagi dari sebelumnya. Maka dari itu kita dapat melihat skema kerangka berpikir tersebut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2013) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, dimana masalah tersebut dapat diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantu media video pada kelas eksperimen siswa kelas XI-5 SMAN 2 Singaparna.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol siswa kelas XI-8 SMAN 2 Singaparna.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional siswa kelas XI SMAN 2 Singaparna.